

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia mempunyai perkembangan dan kemajuan sesuai dengan perkembangan jaman yang semakin hari semakin maju. Pendidikan bukan hanya sekedar media untuk mewariskan kebudayaan kepada generasi seterusnya, akan tetapi pendidikan diharapkan mampu merubah dan mengembangkan pola kehidupan bangsa ke arah yang lebih baik. Namun hal ini tidak sejalan dengan anggapan sebagian para orang tua yang masih menilai bahwa seorang anak dianggap pandai jika nilai matematikanya 8, 9, 10. Kita semua tahu, bukan nilai 10 yang menjadi tujuan akhir dari pendidikan, tetapi pendidikan adalah suatu proses untuk memanusiakan manusia muda. Dengan pendidikan mereka akan mampu menjalani hidup yang berhasil dan bermakna : menjadi manusia yang berguna bagi keluarga, masyarakat, dan bangsa Indonesia.

Sebagai orang tua/guru/masyarakat kadang ada saja yang membuat cap diri ideal bahwa anak harus mendapat nilai 10 di sekolah. Mungkin saja para orang tua tersebut tidak bertoleransi kesalahan yang dibuat oleh anak. Namun dari pandangan dunia pendidikan, semua cap nilai hanyalah *side effect* yang kadang di salahgunakan dan dipakai sebagai tolak ukur utama pendidikan, bahkan akhirnya menjadi tujuan pendidikan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya di SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta. Banyak dijumpai siswa yang masih memiliki kemampuan rendah, terutama mata pelajaran matematika. Hasil belajar matematika yang dicapai siswa masih banyak yang berada di bawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 62. Permasalahan lain yang masih sering muncul adalah penggunaan metode pembelajaran oleh guru yang lebih mengarah ke metode ceramah yang di nilai kurang tepat dalam hal mengontrol sejauh mana pemahaman siswa pada materi penyelesaian soal cerita yang telah disampaikan oleh guru. Walaupun tidak menutup kemungkinan, kelebihan metode ceramah bagi guru yaitu lebih mudahnya mengawasi keterlibatan mendengarkan pelajaran saja karena siswa melakukan hal yang sama atau serempak untuk mendengarkan guru. Guru kurang bervariasi dalam mengajarkan pelajaran matematika disekolah. Bahkan tidak jarang dijumpai proses pembelajaran matematika yang hanya berpusat pada guru.

Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru akan berpengaruh terhadap cara belajar siswa yang mana antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya mempunyai cara belajar yang berbeda. Saat ini para pendidik terus-menerus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai metode pembelajaran yang variatif agar siswa tertarik dan bersemangat pada saat pembelajaran matematika.

Kembali pada alenia tiga tadi, bahwa pada umumnya metode pembelajaran yang dikembangkan guru matematika dalam kegiatan belajar

mengajar adalah metode pembelajaran konvensional yang lebih banyak mengandalkan ceramah tanpa menyentuh keberadaan adanya suatu media pembelajaran. Dimana guru lebih memfokuskan diri pada upaya pemindahan pengetahuan ke dalam kepala siswa tanpa memperhatikan bahwa ketika siswa memasuki kelas, siswa mempunyai bekal kemampuan dan pengetahuan yang tidak sama. Kemudian apabila mau di singgung lagi, menurut Samino dan Saring dalam Rivanto (2011:40-41) “ terdapat empat gaya belajar anak yaitu visual/penglihatan, auditori/pendengaran, read and write/membaca dan menulis, dan kinestetik/gerakan.

Tipe kinestetik dalam hal ini adalah tipe siswa yang menghendaki adanya suatu alat bantu atau media di dalam penerapan materi pembelajaran. Dan sangat tidak sinkron sekali apabila di era sekarang, masih minim penggunaan media pembelajaran khususnya pada bidang studi matematika. Sehingga dalam hal ini, siswa dalam pengamatan peneliti hanya ditempatkan sebagai obyek pasif dan tenggelam ke dalam kondisi belajar yang kurang merangsang aktivitas belajar yang optimal.

Untuk mengatasi masalah yang telah dikemukakan di atas salah satunya adalah dengan penggunaan media untuk penanaman konsep dan meningkatkan pemahaman konsep matematika peserta didik adalah dengan menggunakan media puzzle rantai.

Puzzle rantai adalah suatu media pembelajaran yang menggunakan rantai dan dipasangkan/diurutkan menjadi urutan logis . Media *puzzle rantai* merupakan media pembelajaran dengan mengharapkan siswa untuk berperan

aktif dalam proses pembelajaran maka dengan munculnya keaktifan siswa diharapkan pula pemahaman siswa akan lebih meningkat. Adapun kelebihan dari metode *puzzle rantai* adalah bagi guru untuk mengetahui kemampuan masing-masing siswa dan melatih berpikir logis dan sistematis sedangkan bagi siswa kelebihannya banyak sekali, diantaranya memudahkan siswa dalam berhitung, membangun konsep siswa lebih mudah menggunakan media secara kongkret, penanaman konsep nilai tempat ratusan puluhan satuan, dan melatih ketrampilan siswa di dalam memasang biji-biji rantai menjadi suatu rangkaian rantai yang logis . sedangkan kekurangan dari metode ini adalah memerlukan cukup waktu untuk menyiapkannya.

Dengan adanya media puzzle dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep dapat terarah lebih baik. Berdasarkan keadaan-keadaan diatas maka mendorong penulis mengadakan penelitian tentang penggunaan media puzzle rantai dalam rangka menyelesaikan soal cerita matematika. Dalam lingkup ini penelitian di titikberatkan pada penggunaan media puzzle yang tepat, efektif dan efisien. Dan dari uraian diataslah penulis memilih judul sebagai berikut : “ PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE RANTAI TERHADAP KEMAMPUAN MENYELESAIKAN SOAL CERITA MATEMATIKA SISWA KELAS II SD MUHAMMADIYAH PROGRAM KHUSUS SURAKARTA TAHUN AJARAN 2010/2011”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka identifikasi penelitian yang berkaitan dengan pengajaran matematika di sekolah dasar agar menjadi jelas dan terarah yaitu:

1. Masih minimnya penggunaan media pembelajaran dari guru khususnya dalam bidang matematika, sehingga hal ini berdampak pada daya minat siswa menjadi berkurang sulit untuk menerima pelajaran ini.
2. Penggunaan media puzzle rantai merupakan salah satu alternatif metode yang dipakai dalam pembelajaran matematika yang mana dapat meningkatkan kemampuan memahami secara khusus materi-materi yang ada dalam mata pelajaran matematika.
3. Masih rendahnya prestasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah yang dikemukakan tidak terlalu luas, maka permasalahan dalam penelitian dibatasi sebagai berikut ini:

1. Masalah penggunaan media belajar puzzle rantai
Penggunaan media puzzle rantai di sini di batasi pada penggunaan media puzzle rantai dalam bentuk operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan sampai 500.

2. Objek penelitian

Pengaruh penggunaan media puzzle rantai terhadap kemampuan dalam bidang mata pelajaran matematika siswa kelas II SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta.

D. Perumusan Masalah

Di dalam setiap penelitian diperlukan adanya perumusan masalah agar penelitian tetap terarah, tidak menimbulkan pengertian yang menyimpang dari pokok permasalahan. Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah ada pengaruh pembelajaran matematika dengan menggunakan media puzzle rantai terhadap kemampuan menyelesaikan soal cerita ”.

E. Tujuan Penelitian

Agar setiap penelitian terarah dan dapat dipergunakan untuk mengembangkan serta menguji kebenaran suatu penelitian, maka dalam penelitian ini mempunyai tujuan : “Untuk mengetahui pengaruh proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle rantai terhadap kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas II SD Muhammadiyah Program Khusus Surakarta”.

F. Manfaat Penelitian

Guna untuk mengarahkan jalannya suatu penelitian, maka dalam penelitian ini perlu dirumuskan kegunaan penelitian sebagai berikut:

1. Secara teoritis

- a. Sebagai bahan masukan bagi guru, agar dapat memilih dan menggunakan media belajar yang sesuai dengan karakteristik siswa .
- b. Sebagai bahan masukan dan informasi guru untuk mengembangkan khasanah belajar yang baik di sekolah dasar.

2. Secara praktis

- a. Sebagai pertimbangan bagi lembaga atau penyelenggara pendidikan bagi siswa sekolah dasar agar lebih memperhatikan pembuatan media belajar yang lebih kreatif mereka dalam bidang studi matematika.
- b. Untuk mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya tentang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis.